

KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11)Publication number: 1020000030338 A
 (43)Date of publication of application: 05.06.2000

(21)Application number: 1020000008779
 (22)Date of filing: 23.02.2000

(71)Applicant: NC SOFT CORPORATION
 (72)Inventor: KIM, TAEK JIN
 LEE, JEONG SIL

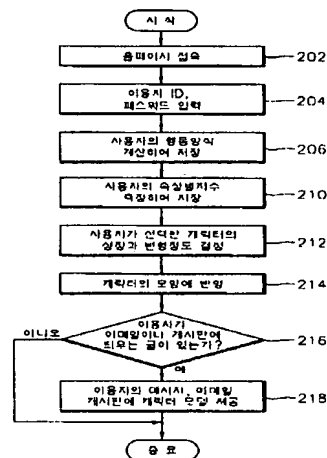
(51)Int. Cl. G06F 17 /00

(54) METHOD FOR CONTROLLING DISPLAY OF CHARACTER IMAGE IN NETWORK COMMUNITY AND RECORDING MEDIUM READABLE AS COMPUTER FOR RECORDING THE METHOD

(57) Abstract:

PURPOSE: A method for controlling display of character image in network community and recording medium readable as computer for recording the method is provided to secure an anonymity of a user in an internet community and understand an inclination of the user by providing a basic character without an attribute to a subscribed user and growing/changing a shape of the basic character. CONSTITUTION: A user is connected to a home page of a site for providing a character service, and inputs an ID and a password(202,204).

A behavior pattern of the user is searched according to the ID of the user while the user uses the service, and a behavior point of the user is computed and stored based on a behavior point table stored in a database(206). An attribute index of the user is measured and stored(210). A program determines a growth degree and a changing degree of a character selected by the user, and reflects the determined growth degree and changing degree to a shape of the character(212,214).



COPYRIGHT 2000 KIPO

Legal Status

Date of request for an examination (20000223)
 Notification date of refusal decision (20021224)
 Final disposal of an application (rejection)
 Date of final disposal of an application (20021224)
 Patent registration number ()
 Date of registration ()
 Number of opposition against the grant of a patent ()
 Date of opposition against the grant of a patent ()
 Number of trial against decision to refuse ()

(19) 대한민국특허청(KR)

(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. G06F 17/00(조기공개)	(11) 공개번호 (43) 공개일자	특2000-0030338 2000년06월05일
(21) 출원번호	10-2000-0008779	
(22) 출원일자	2000년02월23일	
(71) 출원인	주식회사 엔씨소프트, 김택진 대한민국 135-080 서울특별시 강남구 삼성동 143-8	
(72) 발명자	김택진 대한민국 138-798 서울특별시송파구장실7동우성아파트2동106호 이정실 대한민국 130-010 서울특별시동대문구청량리동234-2현대아파트3동1505호	
(74) 대리인	이영필 최흥수 제갈혁 있음	
(77) 심사청구	있음	
(54) 출원명	네트워크 커뮤니티에서 캐릭터 화상의 표시 제어방법 및 그 방법을 기록한 컴퓨터로 읽을수 있는 기록매체	

요약

본 발명은 네트워크 커뮤니티에서 캐릭터 화상의 표시 제어방법 및 그 방법을 기록한 기록매체에 관한 것이다.

그 방법은 이용자가 복수의 샘플캐릭터중에서 캐릭터를 선택하면, 선택된 캐릭터를 이용자의 ID별로 저장하고, 이용자의 행동에 대하여 여러 항목으로 구분하여 점수를 매긴 행동점수표를 데이터베이스에 저장하는 단계; 사용자가 사이트에 접속해 있는 동안 사용자의 ID별로 사용자의 행동양식을 추적하여 상기 행동점수표에 의거하여 이용자의 행동양식점수를 계산하는 단계; 상기 계산된 이용자의 행동양식점수, 이용자가 사용하는 정보의 종류와 상기 캐릭터를 사용한 시간에 의해 캐릭터를 성장시키거나 변화시키는 성장단계; 상기 성장되거나 변형된 캐릭터를 적어도 이용자의 메시지, 게시판, 채팅, 게임, 퀴즈를 포함하는 네트워크 커뮤니티내의 모든 영역에 제공하는 단계를 포함한다.

본 발명에 의하면, 인터넷 커뮤니티에서 이용자의 익명성을 보장하면서도 다른 이용자들이 이용자의 성향을 파악할 수 있다.

대표도

도5

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명을 수행하는데 적용되는 컴퓨터 네트워크 시스템의 구성을 나타내는 도면이다.

도 2a는 본 발명에 있어서, 속성데이터베이스의 일 예를 나타내는 도면이다.

도 2b는 본 발명에 있어서, 행동점수 데이터베이스의 일 예를 나타내는 도면이다.

도 3은 이용자의 ID별 데이터베이스의 예를 나타내는 도면이다.

도 4는 이용자가 본 발명에 따른 캐릭터서비스를 제공하는 회사에 회원으로 등록할때의 과정을 나타내는 순서도이다.

도 5는 본 발명에 따른 캐릭터서비스 제공방법의 순서도이다.

도 6은 이메일에 캐릭터가 첨부된 예를 나타내는 도면이다.

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 네트워크를 이용한 서비스제공방법에 관한 것으로, 보다 상세하게는 네트워크 시스템을 이용한 캐릭터 화상의 표시 제어방법 및 그 방법을 기록한 기록매체에 관한 것이다.

오즈음, 인터넷, 이메일등의 사용이 일반화되면서 일반인들의 의견수렴이나 이벤트 신청, 인터넷 쇼핑물의 물건접수, 인터넷경매등에 이메일을 이용하거나 관련 인터넷 사이트에 접속하여 참가하는 경우가 많이 늘고 있다.

네트워크 상에 구축되는 커뮤니티는 익명의 사용자들의 모임이라는 특징을 갖고 있고, 이 익명성은 자유로운 의견개진과 구성원 간의 폭넓은 교류를 갖게 한다.

그런데, 이메일과 인터넷사이트의 편리함에도 불구하고, 익명으로 스팸메일을 보내어 시스템을 마비시킨다든가, 음담패설이나 욕과 같이 저질스러운 메일을 보냄으로써 건전한 통신문화를 저해시키는 일들이 비일비재하고 있다.

그러므로, 이용자가 메일을 보내거나 게시판에 글을 올리는 경우, 그 글과 함께 이용자의 성향을 파악할수 있도록 해주는 서비스가 필요하게 되었다.

또한, 네트워크 커뮤니티에서의 익명성을 훼손하지 않는 범위 내에서 특정 사용자의 성향과 현재 상태를 다른 이용자들이 개략적으로 파악할 수 있게 하는 방법이 필요하게 되었다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명의 목적은, 상기의 문제점을 해결하기 위해, 가입한 사용자에게 대해 아무런 속성이 없는 기본 캐릭터를 주고, 이후 사용자가 이용하는 정보의 형태와 종류, 행동양식에 따라 사용자가 소유한 캐릭터의 모습을 성장/변형시킴으로써 해당 사용자의 경향을 가시적으로 나타낼 수 있는 캐릭터 화상의 표시 제어방법 을 제공하는 것이다.

본 발명의 다른 목적은 상기의 문제점을 해결하고자 본 발명의 다른 목적은, 상기의 방법을 기록한 컴퓨터로 읽을수 있는 기록매체를 제공하는 것이다.

발명의 구성 및 작용

상기의 목적을 달성하기 위하여, 복수의 이용자 컴퓨터들과 서버컴퓨터가 네트워크를 통해 연결된 시스템을 이용하여 캐릭터 서비스를 제공하는 방법에 있어서, 이용자가 복수의 샘플캐릭터중에서 캐릭터를 선택하면, 선택된 캐릭터를 이용자의 ID별로 저장하고, 이용자의 행동에 대하여 여러 항목으로 구분하여 점수를 매긴 행동점수표를 데이터베이스에 저장하는 단계; 사용자가 사이트에 접속해 있는 동안 사용자의 ID별로 사용자의 행동양식을 추적하여 상기 행동점수표에 의거하여 이용자의 행동양식점수를 계산하는 단계; 상기 계산된 이용자의 행동양식점수, 이용자가 사용하는 정보의 종류와 상기 캐릭터를 사용한 시간에 의해 캐릭터를 성장시키거나 변화시키는 성장단계; 상기 성장되거나 변형된 캐릭터를 적어도 이용자의 메시지, 게시판, 채팅, 게임, 퀴즈를 포함하는 네트워크 커뮤니티내의 모든 영역에 제공하는 단계를 포함함을 특징으로 하는 네트워크 커뮤니티에서 캐릭터 화상의 표시 제어방법.

상기의 다른 목적을 달성하기 위하여, 복수의 이용자 컴퓨터들과 서버컴퓨터가 네트워크를 통해 연결된 시스템을 이용하여 캐릭터 서비스를 제공하는 방법을 기록한 기록매체에 있어서, 이용자가 복수의 샘플캐릭터중에서 캐릭터를 선택하면, 선택된 캐릭터를 이용자의 ID별로 저장하고, 이용자의 행동에 대하여 여러 항목으로 구분하여 점수를 매긴 행동점수표를 데이터베이스에 저장하는 단계; 사용자가 사이트에 접속해 있는 동안 사용자의 ID별로 사용자의 행동양식을 추적하여 상기 행동점수표에 의거하여 이용자의 행동양식점수를 계산하는 단계; 상기 계산된 이용자의 행동양식점수, 이용자가 사용하는 정보의 종류와 상기 캐릭터를 사용한 시간에 의해 캐릭터를 성장시키거나 변화시키는 성장단계; 상기 성장되거나 변형된 캐릭터를 적어도 이용자의 메시지, 게시판, 채팅, 게임, 퀴즈를 포함하는 네트워크 커뮤니티내의 모든 영역에 제공하는 단계를 컴퓨터에서 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을수 있는 기록매체가 제공된다.

이어서, 첨부한 도면들을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예들을 상세히 설명하기로 한다.

도 1은 본 발명을 수행하는데 적용되는 컴퓨터 네트워크 시스템의 구성을 나타내는 도면이다.

도 1에 도시된 서버컴퓨터(12)는 본 발명에 따른 캐릭터서비스를 제공하는 회사에 구비된 컴퓨터이며, 이용자 컴퓨터(14, 16, 18)는 서버컴퓨터(12)로부터 캐릭터서비스를 제공받는 자들의 컴퓨터이다.

서버컴퓨터(12)는 속성별로 인터넷 각 사이트들의 분야들을 정리하여 데이터베이스에 저장하고 있다.

도 2a는 본 발명에 있어서, 속성데이터베이스의 일 예를 나타내는 도면이다.

도 2a에 따르면, 지성은 문학, 교육등의 분야이고, 감성은 연예, 음악, 영화등의 분야인 것을 알수 있다.

또한, 서버컴퓨터(12)는 이용자의 행동별 점수를 도 2b와 같이 데이터베이스에 저장하고 있다.

도 2b에 따르면, 이용자의 행동은 예를 들면, 광고나 스팸(spam)메일을 보내는 것과 같은 금지행동을 했을 경우에는 금지행동규약을 적용하여 이용자의 행동점수를 감산한다.

또한, 이용자가 정보를 제공했을 경우에는 정보평가등급제에 따라서 이용자가 제공한 정보를 평가하여 평가결과의 점수를 준다.

그러므로, 이용자는 자신의 행동점수가 올라가는 행동만을 하고자 노력할 것이다.

그리고, 서버컴퓨터(12)는 이용자들이 본 서비스를 제공하는 회사에 회원으로 가입할 때 가입한 이용자들의 신상명세와 샘플로 제공된 복수의 캐릭터중에서 선택한 캐릭터모형을 도 3과 같이 이용자의 ID별로 데이터베이스에 저장하고 있다.

한편, 네트워크에 연결된 이용자 컴퓨터(10)는 웹페이지를 디스플레이할 수 있는 웹브라우저(Netscape, Internet Explorer 등)를 탑재하고 있다.

도 4는 이용자가 본 발명에 따른 캐릭터서비스를 제공하는 회사에 회원으로 등록할때의 과정을 나타내는 순서도이다.

먼저, 이용자는 본 발명에 따른 캐릭터 서비스를 제공하는 사이트의 홈페이지에 접속한다(102). 그러면, 그 사이트의 약관 및 규정이 이용자의 컴퓨터화면에 디스플레이된다(104).

약관 및 규정은 이용자의 금지행동규약, 이용자가 제공한 정보의 평가등급 및 통신예절의 준수등을 포함하고 있다.

이때, 이용자가 약관 및 규정을 읽어보고 동의하면(106), 이용자의 ID와 패스워드를 입력한다(108).

또한, 이용자가 자신의 신상명세를 입력하면(110), 이용자의 신상에 맞는 샘플 캐릭터들이 복수개 디스플레이된다(112). 이용자는 샘플로 제공된 복수의 캐릭터들중에서 어느 하나를 선택한다(114). 캐릭터는 이용자의 성별이나 직업, 취미에 따라 몇가지 모델이 제공되지만, 모두 어린이라는 점에서 똑같다.

또한, 이 캐릭터들은 화상으로 표시되어 있다.

도 5는 본 발명에 따른 캐릭터서비스 제공방법의 순서도이다.

이용자는 본 발명에 따른 캐릭터 서비스를 제공하는 사이트의 홈페이지에 접속하여(202), 이용자의 ID와 패스워드를 입력한다(204).

그다음, 사용자가 서비스를 사용하는 동안 사용자 ID에 따라서 사용자의 행동양식을 추적하여, 도 2b와 같이 데이터베이스에 저장되어 있는 행동점수표에 의거하여 사용자의 행동점수를 계산한 뒤 저장한다(206).

이러한 행동점수는 다른 이용자들이 요구하여 열람할수 있다.

행동점수는 이용자의 정보 수신/발신의 비율, "금지규정"의 위반여부, 정보이용의 빈도, 채팅이나 게임등의 참여와 성공정도등에 대하여 점수를 매기는 것이다.

또한, 사용자의 속성별지수를 측정하여 저장한다(210). 사용자의 속성별지수는 사용자가 어느 분야의 사이트에 많이 접속하는가에 따라서 도 2a와 같이 그 분야가 속해있는 속성별 점수를 매기는 것이다.

그러면, 도 3과 같이 이용자의 ID별로 정보속성, 사용시간, 행동점수, 이벤트참여여부를 기초로 하여 사용자가 선택한 캐릭터의 성장과 변형정도를 프로그램이 결정하여(212), 캐릭터의 모양에 반영한다(214).

한편, 이용자는 이용자자신 이외의 다른 이용자들에 대한 행동양식점수를 열람할수 있다.

이용자로부터 이메일이나 게시판에 띄우는 글이 있는가 확인하여(216), 성장 및 변형된 캐릭터의 모델을 사용자가 서비스내에서 발신하는 이용자의 메시지, 게시판, 채팅, 게임, 퀴즈 등에 반영하여(218), 사용자의 성향과 현재의 사용자수 등을 다른 사용자들도 짐작할수 있게 한다.

도 6은 이메일에 캐릭터가 첨부된 예를 나타내는 도면이다.

도 6에 표시된 바와 같이, 이용자의 이메일에 예쁜 캐릭터가 조금 성장한 모습으로 표시되어 있는 것을 알수 있다.

한편, 본 발명의 실시에는 컴퓨터에서 실행될 수 있는 프로그램으로 작성가능하다. 즉, 본 발명에 따른 방법에 포함된 여러 단계들은 컴퓨터로 읽을수 있는 기록매체에 저장될 수 있다. 상기 매체는 마그네틱 저장매체(예 : 롬, 플로피 디스크, 하드 디스크 등), 광학적 판독매체(예 : CD-ROM, DVD 등) 및 캐리어 웨이브(예 : 인터넷을 통해 전송)와 같은 기록매체를 포함한다.

본 발명은 상술한 실시예에 한정되지 않으며, 본 발명의 사상을 해치지 않는 범위내에서 당업자에 의한 변형이 가능함은 물론이다.

따라서, 본 발명에서 권리를 청구하는 범위는 상세한 설명의 범위내로 정해지는 것이 아니라 후술하는 청구범위로 한정될 것이다.

발명의 효과

본 발명에 의하면, 가입한 사용자에 대해 아무런 속성이 없는 기본 캐릭터를 주고, 이후 사용자가 이용하는 정보의 형태와 종류, 행동양식에 따라 사용자가 소유한 캐릭터의 모습을 성장/변형시킴으로써 해당 사용자의 경향을 가시적으로 나타낼 수 있는 캐릭터 화상의 표시 제어방법이 제공되므로, 다음의 효과를 가진다.

첫째, 인터넷 커뮤니티에서 이용자의 익명성을 보장하면서도 다른 이용자들이 이용자의 성향을 파악할 수 있다.

둘째, 이용자가 메일을 보내거나 게시판에 글을 올리는 경우, 그 글과 함께 이용자의 성향을 파악할수 있는 캐릭터를 함께 표시해줌으로써, 이용자 모두가 익명인 인터넷 상에서 이용자의 실제 성격이나 경향을 알수 있다. 즉, 그 이용자의 캐릭터가 못생겼다면, 그 이용자의 진실성을 의심할 수 있다.

셋째, 캐릭터가 생명체처럼 성장하므로, 이용자는 자신의 캐릭터를 예쁘게 성장시키기 위해 하지말아야 할 것과 해야되는 것을 분별하여 하게 된다.

넷째, 이용자들의 네트워크에서의 행동이 계수화되어 있는 것을 다른 이용자들도 열람할수 있으므로, 자신 이외의 이용자의 성향을 파악할 수 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

복수의 이용자 컴퓨터들과 서버컴퓨터가 네트워크를 통해 연결된 시스템을 이용하여 캐릭터화상을 표시제어하는 방법에 있어서,

이용자가 복수의 샘플캐릭터중에서 캐릭터를 선택하면, 선택된 캐릭터를 이용자의 ID별로 저장하고, 이용자의 행동에 대하여 여러 항목으로 구분하여 점수를 매긴 행동점수표를 데이터베이스에 저장하는 단계;

사용자가 사이트에 접속해 있는 동안 사용자의 ID별로 사용자의 행동양식을 추적하여 상기 행동점수표에 의거하여 이용자의 행동양식점수를 계산하는 단계;

상기 계산된 이용자의 행동양식점수, 이용자가 사용하는 정보의 종류와 상기 캐릭터를 사용한 시간에 의해 캐릭터를 성장시키거나 변화시키는 성장단계;

상기 성장되거나 변형된 캐릭터를 적어도 이용자의 메시지, 게시판, 채팅, 게임, 퀴즈를 포함하는 네트워크 커뮤니티내의 모든 영역에 제공하는 단계를 포함함을 특징으로 하는 네트워크 커뮤니티에서 캐릭터 화상의 표시 제어방법.

청구항 2.

제 1항에 있어서,

상기 행동점수표는 이용자의 행동에 대하여 적어도 사이트접속, 정보제공, 가입, 정보읽기, 광고, 스팸등의 금지행위, 광고클릭, 정보평가, 설문조사참가에 대한 항목에 대한 점수를 저장하고 있는 것을 특징으로 하는 네트워크 커뮤니티에서 캐릭터 화상의 표시 제어방법.

청구항 3.

제 1항에 있어서,

상기 캐릭터는 적어도 이벤트 또는 사건중 어느 하나에 의해 변형되거나 성장되는 단계를 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크 커뮤니티에서 캐릭터 화상의 표시 제어방법.

청구항 4.

제 1항에 있어서,

이용자로부터 이용자자신 이외의 다른 이용자들에 대한 행동양식점수를 열람하고자 하는 요구가 입력된 경우, 이용자컴퓨터에 제공하는 단계를 더 포함함을 특징으로 하는 네트워크 커뮤니티에서 캐릭터 화상의 표시 제어방법.

청구항 5.

복수의 이용자 컴퓨터들과 서버컴퓨터가 네트워크를 통해 연결된 시스템을 이용하여 캐릭터화상을 표시제어하는 방법을 기록한 기록매체에 있어서,

이용자가 복수의 샘플캐릭터중에서 캐릭터를 선택하면, 선택된 캐릭터를 이용자의 ID별로 저장하고, 이용자의 행동에 대하여 여러 항목으로 구분하여 점수를 매긴 행동점수표를 데이터베이스에 저장하는 단계;

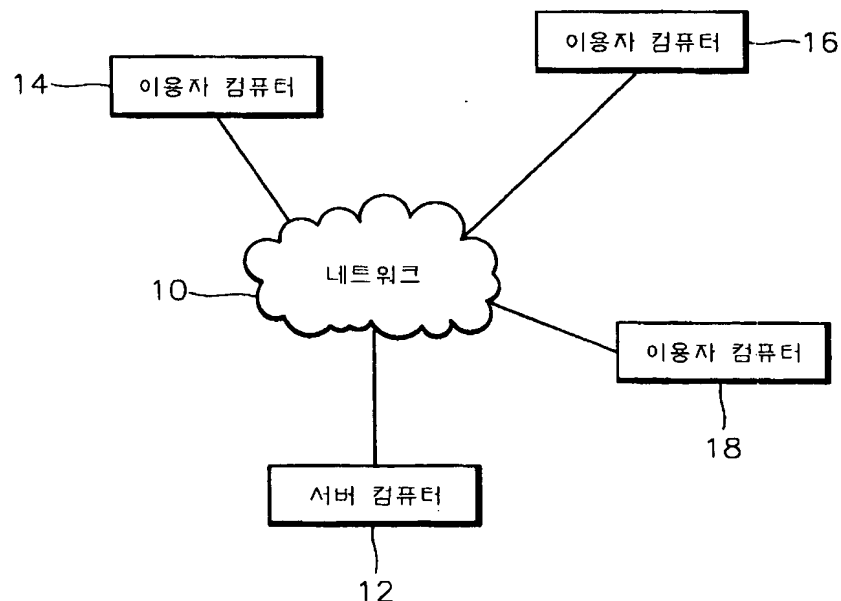
사용자가 사이트에 접속해 있는 동안 사용자의 ID별로 사용자의 행동양식을 추적하여 상기 행동점수표에 의거하여 이용자의 행동양식점수를 계산하는 단계;

상기 계산된 이용자의 행동양식점수, 이용자가 사용하는 정보의 종류와 상기 캐릭터를 사용한 시간에 의해 캐릭터를 성장시키거나 변화시키는 성장단계;

상기 성장되거나 변형된 캐릭터를 적어도 이용자의 메시지, 게시판, 채팅, 게임, 퀴즈를 포함하는 네트워크 커뮤니티내의 모든 영역에 제공하는 단계를 컴퓨터에서 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을수 있는 기록매체.

도면

도면 1



도면 2a

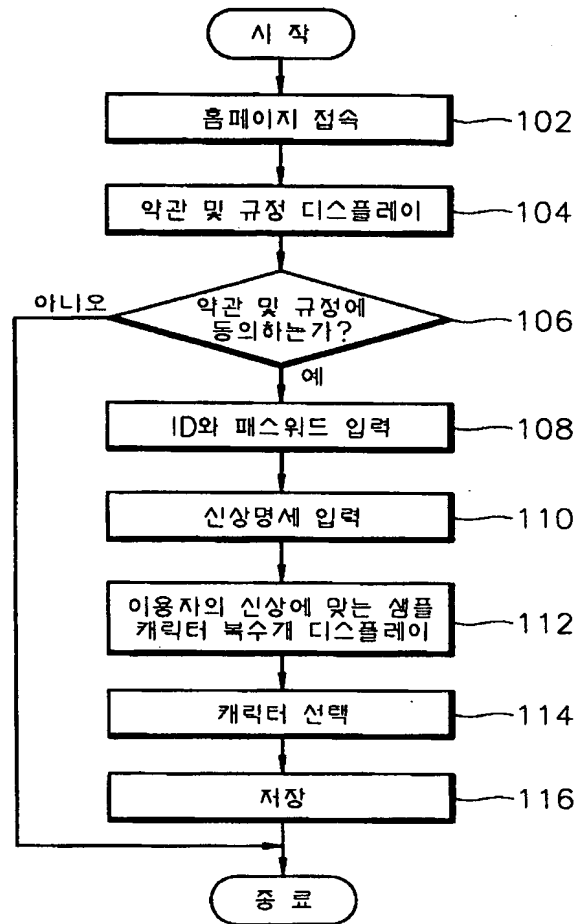
속 성	본 아
지성(intelligence)	문학, 교육, ...,
감성(emotion)	연예, 음악, 영화, ...,
기술(technic)	컴퓨터/인터넷, 자동차 ...,
생활(life)	뉴스, 날씨, 여성/육아, ...,
재력(financial)	증권, 제테크, ...,
체력(physical)	스포츠/레저, 여행, ...,

도면 2b

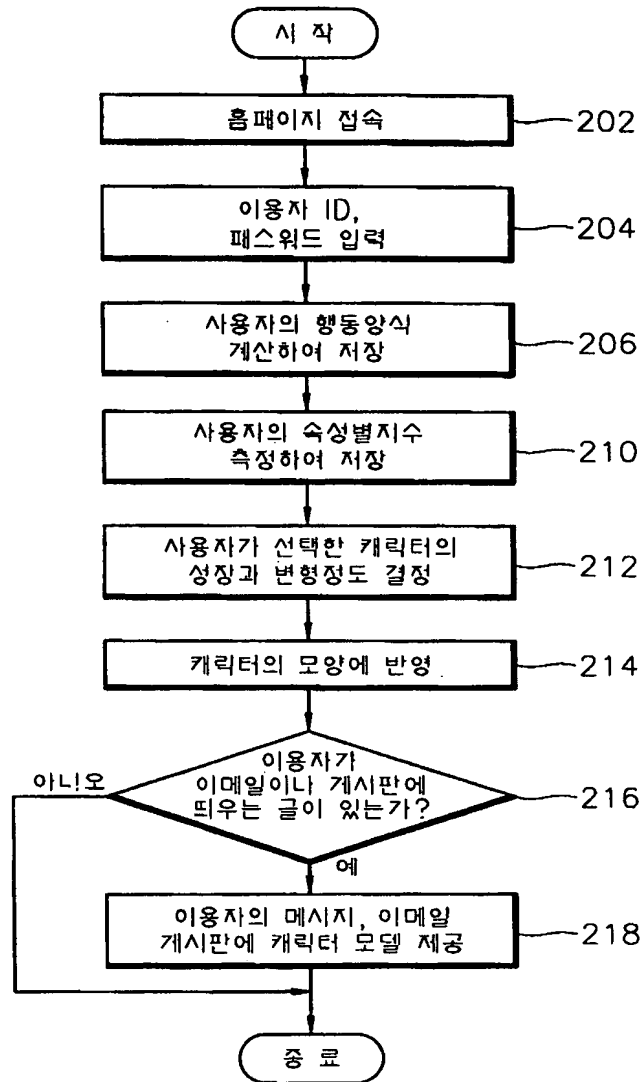
이용자의 행동	점 수	본 아
사이트 접속	+1	15분 내의 재로그인은 허용하지 않음
정보제공(뉴스채널)	+20~+50	
가입	+10	
정보 읽기	+2	정보평가/등급제 적용
광고, Spam등 금지행동	-5~-20	
광고클릭	+5	
정보 평가	+3	가입채널에 대한 평가
설문조사 참가	+10	

ID	선택된 캐릭터	정보 속성						시용시간	행동점수	이벤트	캐릭터 성장상태	역세서리
		지성	감성	기술	생활	제력	체력					
Park12	포동이	5	2	3	4	1	0	50	+20		포동이3	안경
Lee32	키디	4	1	2	3	0	5	100	+2		키디1	모자
Kim56	점쟁이	3	1	2	5	4	0	3	-5		점쟁이0	지갑
Choi90	에보니	4	5	4	2	1	0	20	+30		에보니4	꽃
.
.
.


도면 4 .



도면 5



도면 6

Welcome to WebLife—Microsoft Internet Explorer	
<div> <div>메일쓰기</div> <div>회신</div> <div>전달</div> <div>수정</div> <div>받은편지함 ▼</div> <div>이동</div> </div>	
보낸사람 : 홍길동 받는사람 : 성춘향 참 조 : 제 목 : 메일의 내용입니다.	
안녕하세요. 제가 보내는 이메일입니다. 첨부파일의 압축을 푸세요.	
<div>닫기</div>	